

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ РОЛЬ В ПОВЫШЕНИИ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

М.З. Ачаповская

Академия управления при Президенте Республике Беларусь

Рассматривается использование интерактивных технологий в профессиональной подготовке специалистов в системе высшего образования, которые позволяют оценить эффективность коммуникативной деятельности студентов, их умение достигать цели в профессионально значимых ситуациях взаимодействия.

Опыт многолетней преподавательской практики и изучение научных работ по проблемам профессиональной подготовки специалистов подтверждают, что ключевым этапом подготовки специалиста является период его обучения в высшем учебном заведении. Именно здесь он получает необходимые знания, умения и навыки, уточняет исходные представления о профессии, которой решил себя посвятить.

Подготовка специалиста включает овладение им системой профессиональных знаний, умений и навыков, формирование личных и профессиональных коммуникативных качеств необходимых для эффективного общения, при решении проблем.

В современных условиях перед учеными и практиками системы образования одной из главных задач является совершенствование теоретико-методологического подхода к коммуникативной подготовке будущих специалистов. Одним из вариантов решения этой задачи является использование в образовательной практике интерактивных технологий обучения.

Известно, что интеракция в учебном процессе – это способ взаимодействия тех, кто учит, и тех, кто учится, для достижения целей обучения. Существуют различные подходы к классификации методов обучения вообще (общие методы обучения) и методов, которые составляют предмет частных методик (частные методы обучения), «изучающих и описывающих в определенной системе процесс обучения отдельным предметам... Метод – явление весьма сложное, обладающее многими признаками, всякий из методов по каждому из отдельных признаков может быть отнесен в разные классификационные ряды» [4, с. 77]. Трайнев В.А., анализируя проблемы интенсификации учебного процесса, акцентирует внимание на технологии обучения как **области знаний, охватывающих сферу практических взаимодействий педагога и обучаемого в любых видах деятельности, организованных на основе четкого целеполагания, систематизации, алгоритмизации приемов обучения** [8].

Загвязинский В. И., исследуя проблемы обучения, считает, что **технология обучения** – система алгоритмизированных действий и операций, обеспечивающих получение запланированных результатов; поэтапное осуществление процедур обучения в широком смысле – методы или способ обучения [3].

В трудах Змеева С.И. **технология обучения** – это система научно обоснованных действий всех, прежде всего активных элементов (участников) процесса обучения, осуществление которых с высокой степенью гарантированности приводит к достижению поставленных целей обучения [5].

Кашлев С.С., акцентируя внимание на различные литературные источники, где одно и то же педагогическое явление имеет различную терминологию (в одних случаях – образовательные технологии, в других – технологии обучения и воспитания, в третьих – педагогические технологии), делает вывод, что термины образовательные технологии и педагогические

технологии могут употребляться как синонимы одного и того же педагогического явления. Так, педагогическая технология представляет собой совокупность способов (методов, приемов, операций) педагогического взаимодействия, последовательная реализация которых создает условия для развития участников педагогического процесса и предполагает определенный результат [6].

В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего учебного процесса преподавания и усвоения знания с учетом технических, человеческих ресурсов и их взаимодействия. Технологичность учебного процесса состоит в том, чтобы сделать его полностью управляемым.

Единство вышеуказанных точек зрения прослеживается в том, что все они отражают учебный процесс во взаимодействии преподавателя и обучаемого. Придерживаясь последнего толкования остановимся, прежде всего, на использовании интерактивных технологий обучения (ролевые игры и деловые игры, тренинги, мозговые штурмы и пресс-конференции, ситуационный анализ, кейс-стади и др.), имея в виду возможности активизации внутренних ресурсов личности для развития тех или иных качеств и умений в процессе обучения, которые способствуют повышению интереса, активности, самостоятельности студента в усвоении знаний, формировании умений и навыков, применения их в учебной деятельности, максимально приближенной к условиям работы по приобретаемой специальности.

Интерактивные технологии обучения подводят студентов к осмыслению, с одной стороны, трудностей, характерных для ситуации межличностного общения, а с другой - к освоению условий и факторов, благоприятствующих общению, что сказывается на формировании коммуникативной компетентности.

Особенностью интерактивных технологий обучения является то, что их практическое использование возможно только посредством совместной деятельности преподавателя и студента. Для них характерно:

- ♦ Принудительная активизация мышления обучаемого, т.е. он должен быть активным независимо от сиюминутного собственного желания;
- ♦ Обеспечение постоянной вовлеченности студентов, слушателей в учебный процесс, так как их активность должна быть достаточно устойчивой и порой длительной;
- ♦ Самостоятельная выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых;
- ♦ Постоянное взаимодействие всех присутствующих на занятиях в процессе диалогических и полилогических форм организации обучения;
- ♦ Проявление рефлексивной самоорганизации как преподавателя так и студента.

Полагаем, что именно интерактивные технологии как нельзя лучше вписываются в теорию и практику современного обучения, так как в их основе лежат активные взаимодействия, позволяющие студенту быть не просто участником занятий, а субъектом учебного процесса, и что немаловажно - субъектом реальной коммуникативной деятельности, способствующей внутреннему побуждению к овладению знаниями и креативному развитию.

Среди интерактивных технологий обучения считаем необходимым выделить *использование деловых игр*, так как они представляют формат обучения, наиболее близкий к реальной профессиональной деятельности [1]. При разработке сценария деловой игры предполагается организовать совместную деятельность игроков, имеющую характер ролевого взаимодействия в соответствии с принятыми правилами и нормами. Достижение цели происходит посредством принятия групповых и индивидуальных решений, а содержанием игры может быть явление, к которому имеется множество подходов как теоретических, так и практических, обусловленных различными смысловыми позициями участников.

Преимущество деловых игр состоит в том, что, моделируя реальную ситуацию, они одновременно дают возможность значительно сократить учебное время и тем самым продемонстрировать участникам, к каким конечным результатам приведут их решения и действия в реальности и за счет этого расширить собственное представление о различных профессиональных функциях.

Деловая игра позволяет оценить теоретические знания, умения и навыки, компетентность будущего специалиста; его личные психологические качества; реальное положение в коллективе, способности планирования действий, умение работать в стрессовой ситуации, в ситуации ограниченности ресурсов, умение принимать оптимальные решения, а также степень ответственности и организованность. Существенным моментом процесса обучения является и то,

что преподаватель, задавая участникам вопросы по ходу игры и моделируя определенный тип их поведения, может дополнительно искусственно создать критическую, стрессовую, сложную ситуацию, что делает возможным решение реальных проблем через игру.

*Ролевые игры* основаны на обучающем эффекте совместных действий. С психологической точки зрения содержанием ролевой игры является не некий предмет, его употребление или изменение человеком, а именно отношения между людьми, осуществляемые через действие с предметами; не «человек – предмет», а «человек – человек». Этим и отличается ролевая игра от деловой игры.

*Тренинг* становится самой распространенной интерактивной технологией игрового обучения, активизирующий эффект которого обусловлен созданием особой учебно-экспериментальной обстановки, обеспечивающей участникам группы понимание того, какие индивидуальные и групповые события, какие ситуации разворачиваются в процессах межличностного общения.

В практике обучения специалистов используют сенситивный, корпоративный, коммуникативный, мотивационный тренинги, тренинг лидерства, конкуренции и власти и другие разновидности. Выбор вида тренинга зависит в большинстве своем от следующих параметров: участников, тематики, уровня сложности проблем междисциплинарного характера или возникающие среди участников. Для студентов наиболее перспективны тренинги волевых и прежде всего лидерских качеств, самомотивации, социальной компетентности: умения слушать, уверенно чувствовать себя в коллективе, публично выступать, находить эффективную модель взаимодействия с коллегами и руководством, предотвращать и конструктивно разрешать конфликты, результативно переживать стрессовые ситуации, преодолевать осложняющие общение привычки и манеру поведения и др. Тренинги также весьма полезны и для отработки базовых элементов профессионального поведения в зависимости от специализации и предполагаемой деятельности студентов. Работа в тренинговой группе обнажает собственные коммуникативные качества каждого студента, активизирует рефлексивную деятельность, формирует потребность сравнивать себя с другими, что является весьма важным для будущего специалиста.

Мозговые штурмы и пресс-конференции имеют большое познавательное и эмоциональное значение в обучении студентов. При правильной организации они позволяют глубоко разобраться в проблемах, рассматриваемых на занятии. Предметом обсуждения может быть тема занятия в соответствии с учебной программой или разделом дисциплины, а также один из вопросов, рекомендуемых для обсуждения или предложенный самой аудиторией. Требуется тщательная организационно – методическая подготовка такого вида занятий. Главное требование – это отражение в содержании пресс-конференции или дискуссии в ходе мозгового штурма наиболее актуальных проблем современности.

В условиях модернизации образования в учебных заведениях нашли широкое применение мультимедийные средства обучения. Мультимедиа - это эффективная интерактивная технология, обеспечивающая работу с неподвижными изображениями, видеоизображениями, анимацией, текстом и звуковым рядом. Использование мультимедийных проекторов, компьютеров, ноутбуков, интерактивных досок, экранов позволяет сделать процесс обучения более ярким, интересным и действенным, так как не только преподаватель, но и студенты могут использовать электронные носители, загружать и распечатывать тексты, которые помогают в обучении. Мультимедийные технологии позволяют сделать занятия более простыми для понимания, поскольку на них можно демонстрировать содержание учебных дисциплин с разных сторон, показывая их в движении; можно использовать дополнительные информационные каналы и ресурсы; можно добавить смысловое и красочное изображение, используя видео, одновременно рассказывая и показывая, а у преподавателя появляется возможность расширить объем подаваемой информации и разнообразить ее.

Анализ научной, специальной литературы и обобщение опыта применения интерактивных технологий обучения позволяют сделать вывод о том, что комплексное их использование в системе высшего образования является критерием оценки эффективности коммуникативной деятельности студентов, позволяет преподавателю реализовать основную цель обучения студентов – обеспечить формирование личных и профессиональных коммуникативных компетентностей будущих специалистов.

### ***Список использованных источников:***

1. Ачаповская, М.З. Использование активных методов обучения для проведения практических занятий: метод. рекомендации / М.З. Ачаповская. - Минск, 2010. -103с.
2. Еговцева, Н.Н. Коммуникативно-речевые игры в системе подготовки специалистов по социальной работе / Н.Н. Еговцева. – КГУ: Курган, 2007.
3. Загвязинский, В.И. Теория обучения в вопросах и ответах / В.И. Загвязинский. – М.: Академия, 2008. - 156с.
4. Запорожец, Е.А. Интерактивные методы подготовки студентов – будущих государственных служащих / Е.А. Запорожец // Высшее образование сегодня. 2010, №4.
5. Змеев С.И. Технология обучения взрослых: учеб пособие. М.: Академия, 2002. – 128с.
6. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения : учеб.-метод. пособие / С.С. Кашлев. – Минск: ТетраСистемс, 2011. – 224с.
7. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб.пособие / А.П.Панфилова. – М., 2009. – 192с.
8. Трайнев, В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика) / В.А. Трайнев, И.В. Трайнев. – М.: «Дашков и К», 2009. – 288с.